

APLIKASI MOBILE BOOKING LAPANGAN FUTSAL BERBASIS ANDROID

Vonny Lisafri Yolanda¹, Amuharnis², Ilfa Stephane³

¹⁻³ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Metamedia

E-mail: vonnylisafriyolanda123@gmail.com¹, amuharnis@metamedia.ac.id², 3ilfastephane@metamedia.ac.id³

Abstract

Futsal is a very popular sport in Indonesia. The facilities for this sport are provided by futsal field rental services. The current futsal field rental process still uses a simple system which is felt to be less effective and efficient because there is no detailed information such as schedules and field rental fees. Therefore, the author intends to design an application that makes the futsal field rental process easier. This application was created so that customers can carry out the booking process without having to go to the field location, this application can also show schedules and information that customers need. The data collection techniques used were observation, interviews and literature study. This research was built using the SDLC system development method with the waterfall model, for system modeling using UML (Unified Modeling Language), and the software used was Android Studio and MySQL database. The results of this research show that using this Android-based futsal field booking application can make the booking process easier for customers.

Keywords: Application, Mobile, Booking, Futsal, Android

Abstrak

Futsal adalah salah satu bidang olahraga yang sangat popular di Indonesia. Olahraga ini disediakan sarananya dalam jasa penyewaan lapangan futsal. Pada proses penyewaan lapangan futsal saat ini masih menggunakan sistem yang sederhana yang dirasa kurang efektif dan efisien karena tidak adanya informasi detail seperti jadwal dan biaya sewa lapangan. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk merancang suatu aplikasi yang mempermudah dalam proses penyewaan lapangan futsal. Aplikasi ini dibuat agar pelanggan dapat melakukan proses booking tanpa harus mendatangi lokasi lapangan, aplikasi ini juga dapat memperlihatkan jadwal dan informasi yang dibutuhkan pelanggan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Penelitian ini dibangun dengan metode pengembangan sistem SDLC dengan model waterfall, untuk pemodelan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language), serta software yang digunakan yaitu Android Studio dan database MySQL. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi booking lapangan futsal berbasis android ini dapat memudahkan pelanggan dalam proses booking.

Kata kunci: Aplikasi, Mobile, Booking, Futsal, Android

1. PENDAHULUAN

Futsal adalah salah satu bidang olahraga yang sangat popular di Indonesia. Futsal merupakan salah satu cabang dari olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang (Kristanto et al., 2021). Dalam permainannya, futsal menggunakan media bola sebagai alat permainannya. Permainan futsal pada mulanya dipopulerkan di Kota Montevideo, Uruguay pada tahun 1930 oleh Juan Carlos Ceriani. Permainan futsal terus menunjukkan perkembangannya di dunia, pada tahun 1971 kemudian didirikan organisasi internasional permainan futsal, yakni *International Futsal Federation (FIFUSA)*. Pada tahun 1989, FIFUSA resmi bergabung dengan FIFA. Pada tahun yang sama kejuaraan dunia futsal FIFA

diselenggarakan pertama kali di Belanda (Tetno & Hadinata, 2020). Adapun pertandingan futsal bisa dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) ataupun di dalam ruangan (*indoor*).

Berdasarkan data yang diperoleh dari *website* Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat (<https://sumbar.bps.go.id/>) sampai saat ini di Kota Padang telah berdiri lebih kurang 40 lapangan futsal, dengan beberapa diantaranya adalah Family Futsal, All Star Futsal, Dallas Futsal, Rafhely Futsal Bypass, Premier Futsal, Rafhely Futsal Ulak Karang, Glory Futsal, dan lainnya. Lima lapangan futsal yang akan dijadikan sampel data yaitu All Star Futsal, Rafhely Futsal Bypass, KM Futsal, Dallas Futsal, dan Glory Futsal. Gedung olahraga futsal ini mulai ramai dikunjungi oleh para penggemar futsal dengan menyewa lapangan untuk menyalurkan hobi olahraga futsal. Rata-rata penyewa atau pemakai lapangan futsal mencapai lebih kurang 400 transaksi penyewaan perbulannya.

Menurut hasil wawancara dengan narasumber proses penyewaan lapangan futsal masih menggunakan sistem yang sederhana. Penyewa yang ingin bermain futsal akan menghubungi dengan cara via telepon atau datang ke tempat futsal untuk melakukan *booking* atau pemesanan lapangan futsal dengan menanyakan jadwal serta biayanya. Tidak adanya informasi mengenai jam buka dan jam tutup serta informasi detail untuk memastikan lapangan futsal tersebut buka setiap harinya membuat cara seperti ini tentunya sangat tidak efektif karena memakan waktu dan biaya, serta terkadang setelah datang ke sana, jadwal penyewaan penuh dan tentunya harus mencari lagi ke tempat lain.

Mempertimbangkan hal tersebut, dengan perkembangan teknologi informasi dalam memberikan solusi atas permasalahan yang terdapat pada proses bisnis, maka membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu mengumpulkan berbagai informasi jasa penyedia lapangan futsal untuk penyewaan lapangan futsal. Aplikasi ini akan mengumpulkan semua lapangan futsal yang ada di Kota Padang dalam satu market atau sistem informasi sebagai *platform* media promosi antara pemilik lapangan dengan penyewa secara *online*. Aplikasi ini akan membantu memfasilitasi para peminat olahraga atau penyewa untuk mendapatkan langsung informasi mengenai ketersediaan lapangan futsal, fasilitas yang akan digunakan, serta informasi jadwal dan biaya sewa yang akan dikeluarkan. Aplikasi ini juga akan membantu dalam melakukan *booking* atau pemesanan lapangan futsal secara langsung sesuai waktu dan tempat yang diinginkan, hal ini berfungsi sebagai perantara antara calon penyewa dengan pemilik lapangan sehingga penyewa lebih mudah dalam melakukan *booking* atau pemesanan.

Seiring dengan banyaknya pengguna smartphone, banyak kegiatan yang berupa konsumtif maupun produktif dilakukan melalui smartphone seperti belanja *online* dan *meeting online*. Perkembangan tersebut memunculkan berbagai jenis aplikasi yang sangat mudah dan dekat dengan pengguna yaitu mobile aplikasi berbasis Android. Android adalah salah satu sistem operasi pada smartphone yang sangat pesat perkembangannya (Maezar et al., 2021). Berbagai aplikasi yang saat ini bermunculan telah memberikan berbagai kemudahan terhadap penggunaannya. Aplikasi mobile berbasis Android merupakan aplikasi yang tengah populer pada saat ini, khususnya pada sebuah perangkat pintar atau *smartphone* (Swara et al., 2022). Dengan dukungan akses internet yang dimiliki *smartphone*, aplikasi berbasis *mobile* ini belakangan menjadi pilihan utama dalam pemakaian sehari-hari dikalangan masyarakat. Dengan keunggulan yang dibawa Android sebagai sistem operasi popular untuk perangkat *mobile*, pada penelitian ini peneliti memiliki ide untuk memanfaatkan keunggulan Android demi merancang dan pembuatan aplikasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, aplikasi pemesanan lapangan futsal ini telah berhasil mencapai tujuan dan sasaran dimana dapat digunakan untuk melakukan proses pencarian jadwal lapangan futsal, melakukan pemesanan lapangan futsal, dan pembayaran uang muka (Ratnasari et al., 2018). Aplikasi E-Futsal Sports ini dapat membantu penyedia lapangan futsal dalam mengelola lapangan futsalnya serta memfasilitasi pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan futsal (Laia & Hutabri, 2020). Selain itu aplikasi ini dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu reservasi lapangan futsal untuk pelanggan dan dapat digunakan sebagai media promosi bagi lapangan futsal di area Panam Pekanbaru (Ameldi & Ahsyar, 2018).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah data-data dari pemilik lapangan futsal yang ada di Kecamatan Kuranji, Kecamatan Padang Timur, dan Kecamatan Padang Barat, Kota Padang dengan mengambil 5 tempat sebagai sampel dan para penyewa yang ada di Kota Padang. Disini peneliti mengambil 10 penyewa sebagai responden untuk memperoleh data, peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari subjek penelitian ini. Diharapkan subjek penelitian ini mampu membantu memberikan pernyataan sesuai dengan topik penelitian guna mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah aplikasi *mobile booking* lapangan futsal di Kota Padang berbasis Android.

c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada setiap tempat penyewaan lapangan futsal yang ada di Kota Padang, dan sebagai sampelnya peneliti mencari 3 (tiga) tempat penyewaan lapangan futsal yang ada di Kecamatan Kuranji, 1 (satu) tempat di Kecamatan Padang Timur, dan 1 (satu) tempat di Kecamatan Padang Barat, Kota Padang.

2.2 Kerangka Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa langkah-langkah penelitian yang diurutkan secara sistematis agar tidak melenceng dari pokok pembahasan sehingga dapat dijadikan acuan yang jelas untuk mendapatkan hasil yang optimal. Urutan Langkah-langkah tersebut dibuat menjadi sebuah kerangka penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Pada awal penelitian dilakukan peninjauan pada masalah yang akan diteliti untuk mengamati dan mengkaji lebih dalam tentang permasalahan yang terjadi pada penyewa lapangan futsal saat melakukan pemesanan atau *booking* lapangan futsal yang ada di Kota Padang.

2. Analisis Masalah

Pada tahapan ini yaitu menganalisis tahap-tahap dalam perancangan sistem guna menyelesaikan masalah tersebut.

3. Studi Literatur

Tahapan selanjutnya yaitu dilakukannya studi literatur untuk menjadikan penelitian ini menjadi lebih maksimal,

4. Pengumpulan Data

Pada proses ini peneliti memperoleh data yang akan dibutuhkan dengan cara melakukan *survey* dan observasi ke lokasi untuk mendapatkan data, serta melakukan wawancara untuk pengambilan data pada lapangan futsal yang diteliti.

5. Perancangan Aplikasi

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan rancangan aplikasi berupa desain *output* dan *input* dalam pembuatan aplikasi.

6. Pengembangan Aplikasi

Setelah perancangan selesai, dilakukan pengembangan aplikasi dengan metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*.

7. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian program Aplikasi *Mobile Booking* Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik penelitian, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi/Pengamatan

Pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang efektif dan efisien untuk mengetahui kendala yang terjadi pada setiap penyewa lapangan futsal saat melakukan pemesanan atau *booking* lapangan futsal di Kota Padang. Pada tahap ini juga peneliti mengetahui alurnya secara langsung terhadap objek-objek studi yang menjadi pokok permasalahan (Zaki & Putra, 2018).

b. Wawancara (*Interview*)

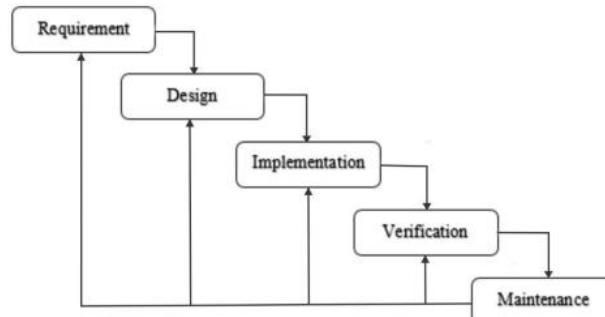
Wawancara merupakan metode mengumpulkan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak terkait yang berada di tempat penelitian yaitu di setiap tempat penyewaan lapangan futsal yang ada di Kota Padang. Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara terhadap para penyewa mengenai alur yang selama ini terjadi saat melakukan proses pemesanan atau booking lapangan futsal yang ada di kota Padang sehingga sistem yang dibuat mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada .

c. Studi Pustaka dan Studi Dokumentasi

Pada teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, artikel, jurnal ilmiah, situs internet atau *website* yang ada kaitannya dengan topik penelitian (Ardiansah & Hidayatullah, 2022).

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak perancangan aplikasi *mobile booking* lapangan futsal di Kota Padang berbasis Android menggunakan model *waterfall*. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) air terjun (*waterfall*) sering juga disebut sekuensi linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut ini adalah tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Metode *Waterfall*
Sumber: (Wahid, 2020)

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

Pengumpulan Analisa kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar mudah dipahami oleh pengguna (Hermansyah et al., 2023). Pada tahap ini, menganalisis sistem pemasangan atau *booking* lapangan futsal yang sedang berjalan di Kota Padang untuk menemukan permasalahan dan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan ini, mendesain sistem yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh penyewa saat memesan atau *booking* lapangan futsal. Dengan membuat struktur data, arsitektur perangkat lunak, membuat representasi antarmuka, dan menggunakan pemodelan bisnis data dengan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* (Kurniawati & Badrul, 2021).

3. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, desain harus ditranslasikan ke dalam program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain (Olindo & Syaripudin, 2022). Hasil dari tahap ini adalah pengkodean program Aplikasi *Mobile Booking* Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android. Kode program ditulis menggunakan aplikasi Android Studio sebagai bahasa pemrograman *Kotlin* dan *MySQL* untuk membuat *database*.

4. Pengujian (*Verification*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian program Aplikasi *Mobile Booking* Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan dari segi logika dan fungsional dapat berjalan sesuai kehendak yang ditentukan meliputi *input*, proses, dan *output* (Fachri & Surbakti, 2021).

5. Perawatan (*Maintenance*)

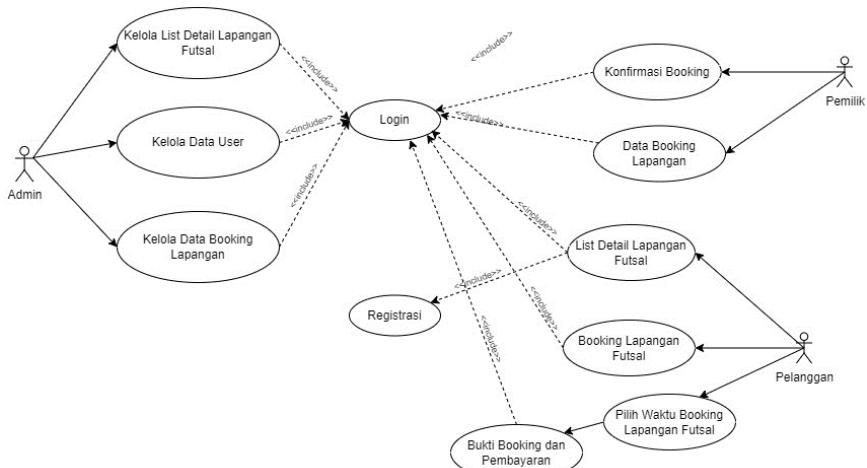
Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada penyewa pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru. Namun pada penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap perawatan (*maintenance*), karena untuk sampai pada tahap ini peneliti baru dapat melaksanakan apabila aplikasi digunakan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peneliti hanya sampai pada tahap pengujian sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

1. *Use Case Diagram*

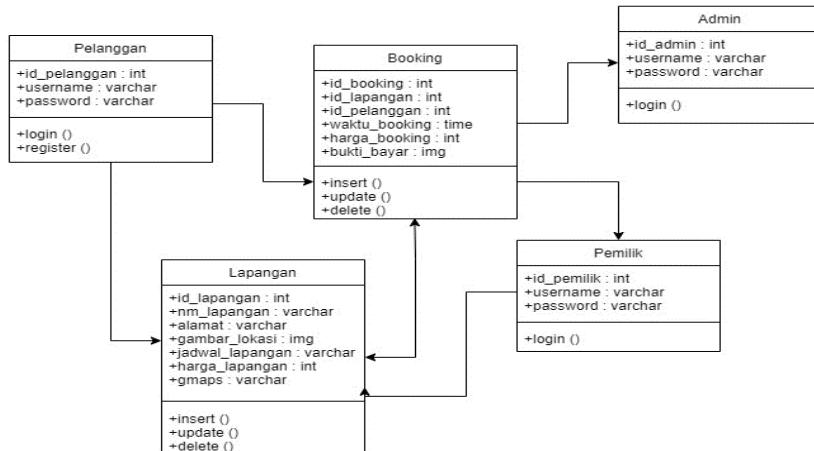
Use case diagram merupakan interaksi yang dilakukan oleh seorang aktor dalam menggunakan atau memanfaatkan sistem-sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada di luar sistem (aktor) (Prasetya et al., 2022). Pada *use case diagram* aplikasi *mobile booking* lapangan futsal berbasis android ini terdapat 3 (tiga) aktor yaitu Admin, Pemilik, dan Pelanggan. *Use case diagram* aplikasi *mobile booking* lapangan futsal berbasis android dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

2. Class Diagram

Class diagram aplikasi mobile booking lapangan futsal berbasis android dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

B. Implementasi

Pada tahap ini akan dijelaskan gambaran mengenai hasil uji coba sistem atau aplikasi yang telah diimplementasikan. Pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan perancangan sistem pada sistem yang akan dibuat. Tahap implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan rancangan sistem yang ada dalam dokumen rancangan sistem yang disetujui dan menguji, menginstall dan memulai penggunaan sistem baru.

Tujuan tahap implementasi adalah untuk menyelesaikan rancangan aplikasi yang sudah diselesaikan, menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur sistem yang diperlukan, memastikan bahwa *user* yang terlibat dapat mengoperasikan aplikasi dengan benar. Berikut ini implementasi antar muka:

1. Tampilan Halaman Admin

a. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin bertujuan untuk menampilkan tampilan pertama jika admin membuka aplikasi tersebut. Admin akan langsung diarahkan pada halaman *home* ini. Halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Utama Admin

b. Halaman Menu *User*

Menu *user* merupakan menu yang berisi daftar *user* pada aplikasi Padang Futsal. Menu ini terdapat data-data user yang terdiri dari admin, pemilik, dan pelanggan. Halaman menu *user* dapat dilihat pada Gambar 6.

No	Nama	Username	Password	Level	Aksi
1	vonny	vonny	123	admin	Hapus
2	leon	leon	leon123	pelanggan	Hapus
3	vonny	vonny	vonny123	pelanggan	Hapus
4	furqon	furqon	123	pelanggan	Hapus
5	Ujang	Ujang	ujang123	pelanggan	Hapus
6	willy	willy	207	pelanggan	Hapus
7	Alex	alex	123	pemilik	Hapus
8	zaki	zaki	zaki123	pelanggan	Hapus
9	irfan	irfan	irfan123	pelanggan	Hapus
10	Bahri	bahri	123	pemilik	Hapus

Next 1 2 3

Gambar 6. Menu *User*

c. Halaman Menu *Input* Data Lapangan

Menu *input* data lapangan dipeergunakan oleh admin untuk input data lapangan futsal pada aplikasi. Menu ini juga tersimpan daftar lapangan futsal pada aplikasi Padang Futsal beserta data *detail* lapangan futsal yang ada di Kota Padang. Halaman menu *input* data lapangan dapat dilihat pada Gambar 7.

Daftar Lapangan Futsal

Daftar Lapangan Futsal										
Add Lapangan Search										
No	Nama Lapangan	Nama Pemilik	Harga / Jam	Gambar	Google Map	Alamat	No HP	Deskripsi	Rekening	Aksi
1	GP Futsal	Bahri	180000		Lihat Map	Gn. Pangilung, Padang	0851-0006-4424	BUKA SETIAP HARI, JAM 09.00 - 23.00 WIB	0000123456789 - BRI a/n Bahri	Hapus
2	Dallas Futsal	Rasid	150000		Lihat Map	Andalas, Padang	0823-8797-9889	BUKA SETIAP HARI, JAM 08.00 - 23.00 WIB	0000123456789 - BRI a/n Rasid	Hapus
3	Prima Futsal	Andre	120000		Lihat Map	Seberang Padang, Padang Selatan	(0751) 8280066	BUKA SETIAP HARI, JAM 09.30 - 23.30 WIB	0000123456789 - BRI a/n Andre	Hapus
4	DNA Futsal	Hendri	100000		Lihat Map	Belimbang, Padang	0823-8143-0082	BUKA SETIAP HARI, JAM 10.00 - 23.00 WIB	0000123456789 - BRI a/n Hendri	Hapus
5	Green Futsal	Dahlan	120000		Lihat Map	Balai Baru, Padang	0852-7471-4199	BUKA SETIAP HARI, JAM 09.00 - 23.00 WIB	0000123456789 - BRI a/n Dahlan	Hapus
6	All Star Futsal	Aziz	150000		Lihat	Ampang, Padang	0852-	BUKA SETIAP HARI,	0000123456789 - BRI	Hapus

Gambar 7. Menu *Input* Data Lapangan

d. Halaman Menu Data *Booking*

Menu data *booking* merupakan menu yang berisi riwayat data *booking* lapangan futsal oleh pelanggan atau penyewa pada aplikasi Padang Futsal. Halaman menu data *booking* dapat dilihat pada Gambar 8.

No	No Booking	Nama Pelanggan	Tanggal Booking	Jam Booking	Lama Booking	Nama Lapangan	Total Harga	Status	Aksi
1	48	furqon	2023-09-26	20:00:00	1	Piai Futsal Center	200000	Dibatalkan Karena Jadwal Penuh	<button>Hapus</button>
2	19	irfan	2023-09-26	20:00:00	1	Piai Futsal Center	200000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
3	69	willy	2023-09-25	21:00:00	1	Rafhely Futsal Bypass	250000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
4	93	leon	2023-09-30	18:30:00	2	Glory Futsal Padang	320000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
5	86	vonny	2023-09-24	19:00:00	1	Glory Futsal Padang	160000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
6	95	vonny	2023-09-30	19:00:00	2	GP Futsal	360000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
7	13	zaki	2023-09-27	16:00:00	1	GP Futsal	180000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
8	49	willy	2023-09-24	20:00:00	2	GP Futsal	360000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>
9	67	irfan	2023-09-23	19:00:00	2	GP Futsal	360000	Pembayaran Berhasil	<button>Hapus</button>

Gambar 8. Menu Data Booking

2. Tampilan Halaman Pengguna

a. Menu *Login Users*

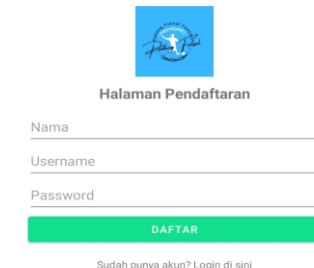
Halaman menu *login* merupakan halaman utama pada aplikasi yang dipergunakan oleh *users* seperti pemilik dan pelanggan untuk bisa akses fitur yang ada pada aplikasi Padang Futsal. Pada halaman ini *users* akan diminta untuk *input username* dan *password* yang sudah didaftarkan pada halaman *register*/pendaftaran sebelumnya. Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 9.

Gambar 9. Menu *Login User*

b. Menu Daftar Pelanggan

Halaman menu daftar dipergunakan oleh pelanggan yang belum memiliki akun untuk daftar agar bisa login dan akses fitur pada aplikasi Padang Futsal. Pada halaman ini pelanggan akan diminta untuk *input* nama, *username*, dan *password* sebagai data untuk daftar. Tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 10.



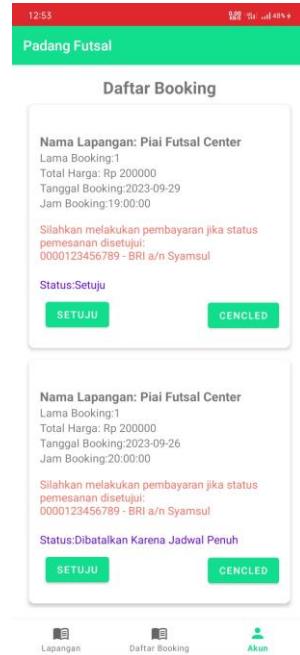


Gambar 10. Menu Registrasi/Daftar Pelanggan

3. Tampilan Menu Halaman Pemilik

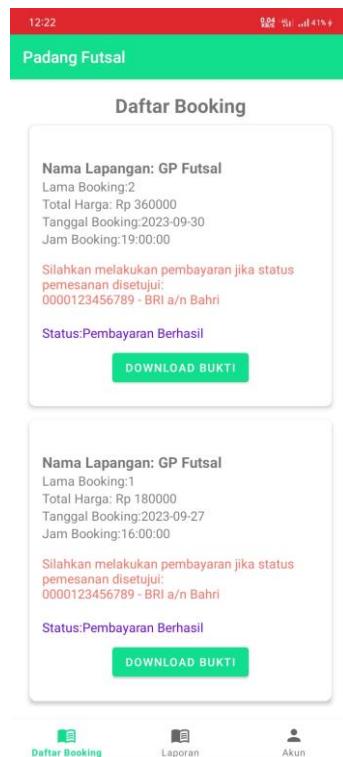
a. Menu Konfirmasi *Booking*

Halaman ini dipergunakan oleh pemilik untuk melihat dan konfirmasi status *booking* atau pemesanan lapangan futsal yang dipilih oleh pelanggan. Pemilik akan melakukan konfirmasi pada aplikasi sesuai dengan jadwal lapangan. Halaman menu konfirmasi status *booking* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Menu Konfirmasi Status *Booking*

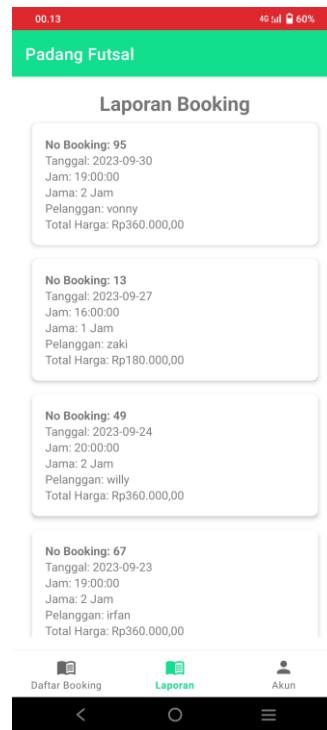
Apabila status *booking* disetujui oleh pemilik, maka pelanggan diarahkan ke nomor rekening pemilik lapangan untuk proses transaksi pembayaran beserta *form upload* bukti pembayaran. Jika pelanggan sudah *upload* bukti pembayaran, maka pemilik dapat melihat status pembayaran *booking* berhasil dan bukti dapat diunduh. Menu konfirmasi status pembayaran dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Menu Konfirmasi Status Pembayaran

b. Menu Laporan Booking

Halaman ini dipergunakan oleh pemilik lapangan untuk melihat laporan booking atau pemesanan lapangan futsal yang dilakukan oleh pelanggan. Menu laporan booking dapat dilihat pada Gambar 13.



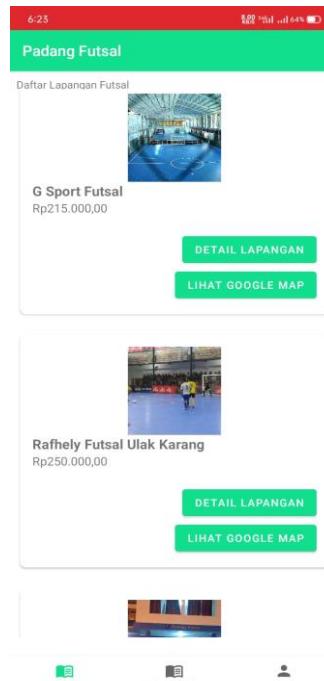
Gambar 13. Menu Laporan Booking

4. Tampilan Menu Halaman Pelanggan

a. Halaman Menu Lapangan Futsal

Halaman menu lapangan futsal menampilkan *list* atau daftar lapangan futsal yang sudah *diinput* ke aplikasi oleh admin. Halaman ini dipergunakan oleh pelanggan untuk

memilih lapangan futsal yang ingin dibooking. Halaman menu lapangan futsal dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Menu Lapangan Futsal

b. Menu *Detail Lapangan* dan *Form Booking*

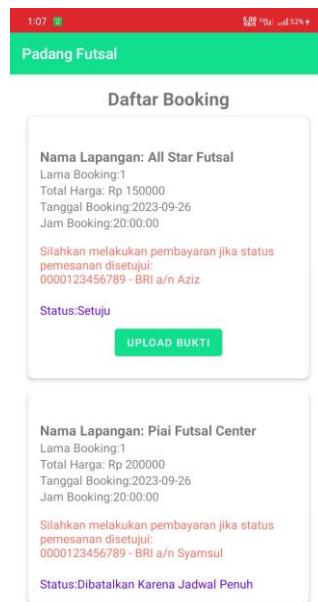
Halaman *detail* lapangan futsal dan *form booking* menampilkan hasil *detail* informasi dari daftar lapangan futsal yang dipilih langsung oleh pelanggan beserta *form* untuk *booking* lapangan. Halaman menu *detail* lapangan dan *form booking* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Menu *Detail Lapangan* dan *Form Booking*

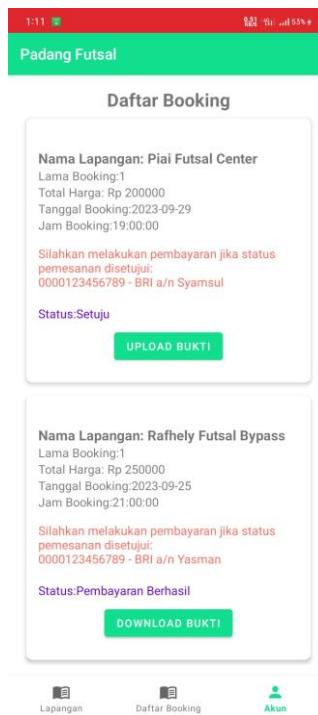
c. Halaman Menu Daftar *Booking*

Halaman menu daftar *booking* ini menampilkan hasil informasi beserta status dari *booking* atau pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Pada halaman ini pelanggan dapat memantau apakah lapangan yang dibooking disetujui atau tidak oleh pemilik lapangan. Halaman menu daftar booking dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Menu Daftar Booking

Apabila status *booking* disetujui oleh pemilik, maka pelanggan diarahkan ke nomor rekening pemilik lapangan untuk proses transaksi pembayaran beserta *form upload* bukti pembayaran. Halaman menu konfirmasi pembayaran *booking* dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Menu Konfirmasi Pembayaran Booking

4. SIMPULAN

Hasil dari penelitian pada lapangan futsal di Kota Padang adalah sudah menghasilkan sebuah Aplikasi Mobile Booking Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android yang dapat menampilkan daftar lapangan futsal yang disewakan di Kota Padang. Aplikasi ini juga menyajikan informasi detail dan fitur booking lapangan pada Lapangan Futsal di Kota Padang. Aplikasi ini bersifat dinamis karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan internet sehingga dapat mempermudah penyewa yang ada di Kota Padang maupun luar daerah. Untuk

<https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4293>

JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

pengembangan lebih lanjut, agar Aplikasi *Mobile Booking* Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android ini dapat diketahui oleh penggemar futsal sebagai penyewa, maka dibutuhkan promosi dari pemilik lapangan futsal dan pihak developer sendiri. Untuk kedepannya aplikasi ini disempurnakan dengan memperbanyak lagi data lapangan futsal di Kota Padang dan penambahan fitur-fitur yang menarik. Diharapkan pada peneliti yang akan mengembangkan sistem ini agar dapat menutupi kekurangan yang ada pada Aplikasi *Mobile Booking* Lapangan Futsal di Kota Padang Berbasis Android. Peneliti juga menyarankan agar dilakukan *maintenance* pada sistem ini agar penggunanya lebih efektif dan berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ameldi, R., & Ahsyar, T. K. (2018). Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 81–90.
- Ardiansah, T., & Hidayatullah, D. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 6–13. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.8>
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 263. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.692>
- Hermansyah, Farta Wijaya, R., & Budi Utomo, R. (2023). Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Berbasis Web. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(5), 563–571. <https://djournals.com/klik>
- Kristanto, B. K., Yosep, E. P., & Sijabat, D. R. (2021). Aplikasi Gofutsal Untuk Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android. *J-Intech*, 9(02), 63–69. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v9i02.584>
- Kurniawati, & Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- Laia, F., & Hutabri, E. (2020). Perancangan Aplikasi E-Futsal Sports Berbasis Android Di Kota Batam. *CESS (Journal Of Computer Engineering, System and Scence)*, 5(2), 216–220.
- Maezar, A., Aji, B., Aulianita, R., Oloan, B., Program, L., Sistem Informasi, S., & Informasi, F. T. (2021). Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 409–421. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.637>
- Olindo, V., & Syaripudin, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(01), 17–26.
- Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer ...*, 1(1), 14–18.
- Ratnasari, D., Firman Hadi, H., & Budiarto, J. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 144–157. <https://doi.org/10.31326/sistek.v1i2.676>
- Swara, G. Y., Warman, I., & Putra, dede wira trise. (2022). Implementation Of The Waterfall Model On Android-Based Travel Ticket Booking Applications. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 6(1), 235–245. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i1.815>
- Tetno, H. P., & Hadinata, I. Y. (2020). Arena Futsal Upaujaya Di Kecamatan Upau Kabupaten Tabalong. *Lanting Journal of Architecture*, 9(2), 48–55. <https://doi.org/10.20527/lanting.v9i2.681>
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- Zaki, B., & Putra, S. D. (2018). Aplikasi Bengkel Online Menggunakan Global Positioning System (GPS) Berbasis Android pada CV. RUMAH OTOMOTIF ISSN : 2597-3673 (Online) ISSN : 2579-5201 (Printed). *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 2(2), 16–25.